

PANIC TOWER

Innihald:

60 kubbar (20 litlir, 20 miðlungs og 20 stórir), 104 leiðbeiningarspjöld (sjá útskýringu á þeim), 17 panic tower refsimerki, 1 leikborð, leiðbeiningar.

Fyrir:

2–8 leikmenn, 6 ára og eldri.

Spilatími:

U.þ.b. 20 mínútur.

Markmið spilsins:

Að gera það sem stendur á spjöldunum án þess að turnarnir falli.

Undirbúningur:

Takið upp leikborðið og látið einn kubb á alla 9 reitina (3 litla, 3 miðlungs og 3 stóra). Það skiptir engu máli hvaða kubbur er látinn á hvern reit. Stokkið spjöldin og leggið þau við hliðina á leikborðinu. Hafið refsimerkin nálægt leikborðinu. Áður en þið byrjið er gott að hafa skoðað útskýringarnar á spjöldunum.

Byrjun:

Yngsti leikmaðurinn byrjar og síðan er spilað réttisælis.

Spilið sjálf:

- Yngsti leikmaðurinn dregur spjald og fylgir útskýringunum (sjá útskýringar á spjöldunum hér að neðan).
- Það má aðeins leggja niður einn kubb í einu og þeir verða alltaf að snúa lóðrétt.
- Leikmenn mega standa upp og færa sig á betri stað þegar þeir eiga leik.
- Leikmenn mega halda á kubbum með báðum höndum.
- Leikmenn mega færa til turna til þess að komast að turninum í miðjunni.
- Það má ekki laga turnana áður en gert er. Það má heldur ekki færa turna með því að renna þeim til á leikborðinu.
- Það verður að lyfta turnunum upp af borðinu og flytja í heilu lagi á annan turn, í samræmi við útskýringar á spjöldunum.

Gangur spilsins:

Næsti leikmaður dregur spjald og fylgir útskýringunum.

Þegar turn fellur:

Þegar leikmaður veldur því að turn fellur fær hann refsimerki. Sami leikmaðurinn byrjar á nýrri umferð með því að færa frá kubbanum sem hrundu af leikborðinu. Þeir kubbar sem ekki hrundu eru látnir vera.

Leikslok:

Sá leikmaður tapar sem hefur fengið þrjú refsimerki og þar með lýkur spilu.

Spilað aftur:

Leikmenn skila refsimerkjunum sínum og spilið hefst á ný samkvæmt leiðbeiningunum (sjá hér að ofan).

Athugið:

- Ef ómögulegt er að framkvæma það sem spjald segir til um (t.d. að færa turn frá gulum reit á rauðan og það eru engir kubbar á gula reitnum) á næsti maður leik.
- Ef það eru engir kubbar eftir í ákveðinni stærð og dregið er spjald sem segir að það eigi að nota þá kubba er þeim hluta spilsins sleppt, en það þarf samt sem áður að nota aðra kubba ef spjaldið segir til um það.
- Ef allir kubbar klárast skiptast leikmenn á að taka kubb úr minnsta turninum og leggja hann ofan á þann stærsta, þangað til að hann fellur.

Útskýringar á spjöldunum (SJÁ MYNDIR Í LEIÐBEININGUM SEM FYLGJA KASSANUM):

1. GRUNNSPJALD

Leggðu alla þrjá kubbana ofan á hvorn annan á réttan reit.

2. GRUNNSPJALD 2

Leggðu kubbana á réttan reit.

3. GRUNNSPJALD 3

Leggðu kubbana á réttan reit.

4. SKIPTU UM HRING

Spilið gengur núna hinn hringinn. Þú þarft ekki að gera.

5. LAGT OFAN Á

Dæmi: Færðu turninn á bláa reitnum ofan á gula turninn. Ef guli reiturinn er tómur, færðu þá bara turninn af bláa reitnum á þann gula.

6. LAGT UNDIR

Dæmi: Færðu turninn á bláa reitnum undir gula turninn. Ef guli reiturinn er tómur, færðu þá bara turninn af bláa reitnum á þann gula.

7. GERÐU TVISVAR

Þú þarft að gera tvisvar sinnum það sem er á spjaldinu.

8. LEGGÐU Á STÆRSTA TURNINN

Leggðu þrjá kubba (einn í hverri stærð) ofan á stærsta turninn.

9. SITJA HJÁ

Þú situr hjá í þessari umferð og sleppir við að gera.

10. VELDU FÓRNARLAMB

Þú þarft ekki að gera og ákveður hver á að gera næst.